

Le bloc « Level Up ! » ou « Progressez ! » Moodle 3.9



" **Progressez !** " est un *plugin* qui permet de ludifier vos cours. Une fois activé, une jauge de niveau apparaît dans l'interface utilisateur. Lorsque l'élève se connecte et travaille dans votre cours Moodle, il remporte des points qui lui permettent, comme dans un jeu vidéo, de gagner des niveaux. En fonction du niveau, il est possible de débloquer des récompenses et des contenus supplémentaires.



Intérêt pédagogique : très adapté à une utilisation en collège, "Progressez !" fait partie des modules qui permettent d'agir sur la motivation des élèves.

► Activer « Progressez ! »

1. Une fois le "mode édition" activé, dépliez le menu de gauche de votre cours Moodle et cliquez sur le bouton "Ajouter un bloc" situé tout en bas.



2. Dans la liste qui apparaît, sélectionnez le bloc "Progressez !". Le bloc "Progressez !" apparaît désormais à droite de votre écran.

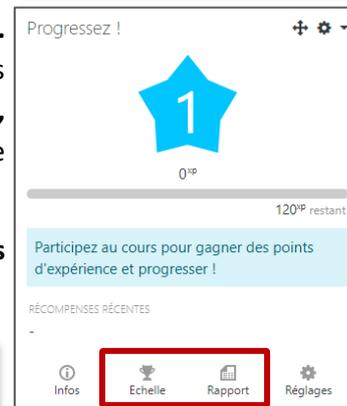


⚠ Dès que le bloc "Progressez !" est ajouté à votre interface, il est visible de l'élève. Lorsque celui-ci se connecte au cours Moodle et travaille, il gagne des points d'expériences qui lui permettront de franchir des niveaux. **Pour une première utilisation, il est conseillé de se contenter des réglages par défaut.** Ils pourront être adaptés ensuite si nécessaire.

Pour consulter l'avancement des élèves, il vous suffit de cliquer sur les icônes "Echelle" ou "Rapport".

- **Echelle** vous permet de classer les élèves en fonction de leur niveau
- **Rapport** permet de les trier par exemple par ordre alphabétique ou par groupe.

Rang	Niveau	Participant	Progression
1			846 XP restant
2			276 XP restant



► Les réglages généraux

En cliquant sur l'icône "Réglages", il est possible de personnaliser le fonctionnement.



Lorsque le gain d'expérience est activé, le module est en fonctionnement. Lorsqu'il est désactivé, le module apparaît à l'élève mais celui-ci ne marque aucun point.



Lorsque l'échelle est désactivée, les élèves ne peuvent pas voir la progression de leurs camarades. Cela permet d'enlever une partie de la logique de compétition introduite par ce module.

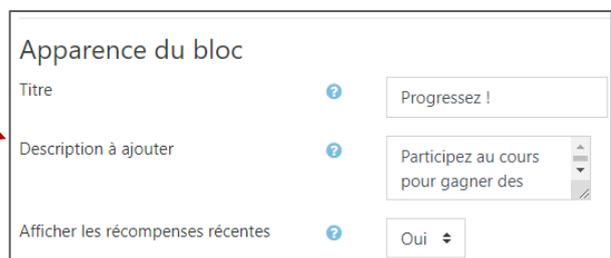
Si l'échelle est activée, il vous est possible de masquer le nom des participants dans le champ "Anonymat" en sélectionnant "Masquer l'identité des participants".



La protection anti-triche permet d'empêcher un élève qui cliquerait à répétition sur les contenus de votre cours de gagner trop d'expérience. Il est conseillé de la laisser activée. Au besoin, vous pouvez adapter certains réglages en prenant soin de tester ensuite.

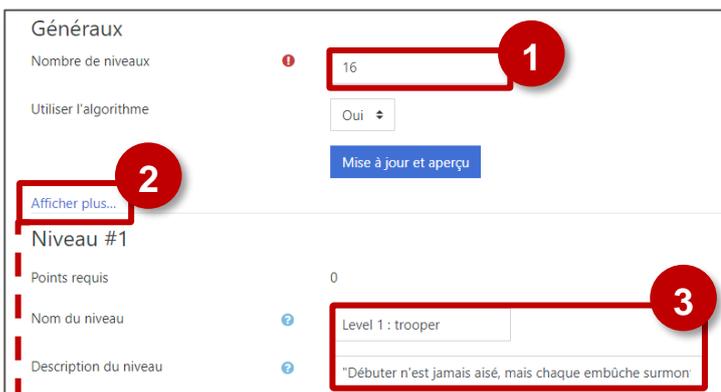


Au niveau de l'apparence du bloc, il vous est possible de changer quelques éléments (titre, description située sous le titre et dernières récompenses affichées).

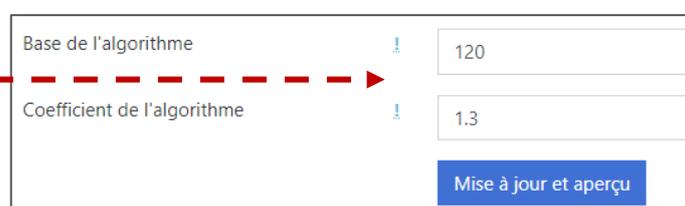


► Gérer les niveaux

Dans les paramètres du module, l'onglet "Niveaux" vous permet de définir le nombre de niveaux et l'écart entre ceux-ci.



1. Entrez le **nombre de niveaux souhaités**. Le passage d'un niveau à l'autre est calculé automatiquement à l'aide d'un algorithme. Vous pouvez si vous le souhaitez l'entrer manuellement en désactivant celui-ci.
2. En cliquant sur "**Afficher plus**", vous aurez accès au **paramétrage de l'algorithme**. Augmenter l'une ou l'autre des valeurs aura pour effet de ralentir la progression d'un niveau à l'autre. Faites des tests en cliquant sur "Mise à jour et aperçu" avant d'enregistrer définitivement ce paramètre.
3. Entrez **un nom et une description** pour chaque niveau.



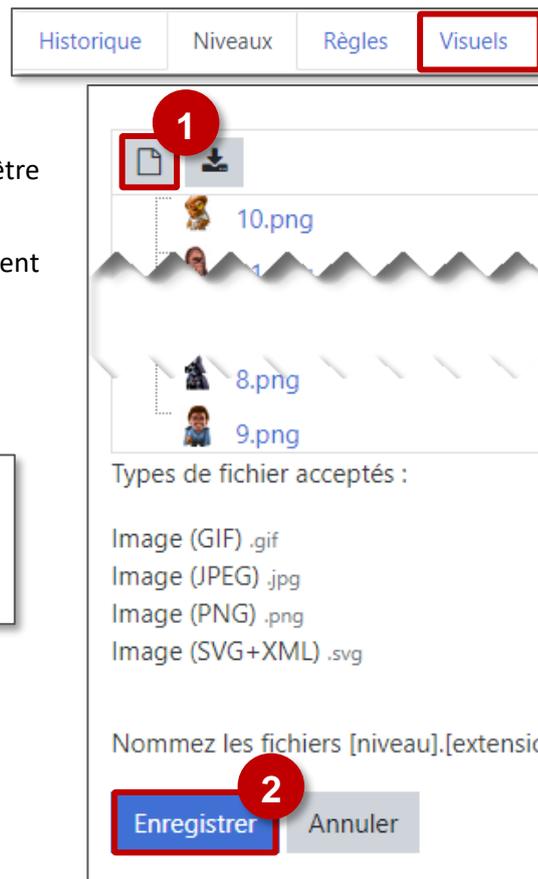
► Changer les visuels

Par défaut, l'image de chaque niveau est une étoile colorée comportant le numéro celui-ci. Vous pouvez si vous le souhaitez les changer dans la partie "Visuels" du paramétrage.

L'image peut être au format GIF, JPEG, PNG ou SVG. Son nom doit être fonction du niveau auquel elle correspond.

Ex. : 1.png pour une image correspondant au niveau 1. Des visuels peuvent être facilement fabriqués à l'aide du site <http://www.makebadg.es>

1. Cliquez sur l'icône "Ajouter" et téléchargez vos images.
2. Enregistrez. L'aperçu des niveaux est automatiquement mis à jour.



► Personnaliser les règles d'octroi de point

L'onglet "Règles" du paramétrage permet de modifier la façon dont les points sont donnés aux élèves. Si vous opérez des changements, il est indispensable de faire des tests en vue élève de façon à les valider.

Par défaut, le module "Progressez !" applique une règle appelée événement CRUD.



+ 45 points d'expérience sont attribués quand :
Event CRUD est égal à c

L'élève gagne 45 XP quand il crée (C = *create*) un contenu dans Moodle (création d'une page dans un Wiki, d'une fiche dans une base de données...).

+ 9 points d'expérience sont attribués quand :
Event CRUD est égal à r

L'élève gagne 9 XP quand il consulte une activité ou une ressource (R = *read*) (ressource fichier, page web, activité H5P...).

+ 3 points d'expérience sont attribués quand :
Event CRUD est égal à u

L'élève gagne 3 XP quand il met à jour un contenu (U = *update*).

+ 0 points d'expérience sont attribués quand :
Event CRUD est égal à d

L'élève ne gagne aucun XP quand il supprime un contenu (page de Wiki, fiche dans une base de données...).

Il vous est possible de supprimer ou d'adapter les événements CRUD, mais aussi d'ajouter de nouvelles règles.

Exemple 1 : Octroyer des points quand l'élève dépose un devoir

1. En haut de la liste de règles, cliquez sur "Ajouter une règle".
2. Entrez le nombre de points d'expérience à octroyer.
3. Cliquez sur "Ajouter une condition".
4. Dans les types de condition, choisissez "Événement précis".

Événement précis 4

5. Dans la liste qui apparaît, sélectionnez dans la catégorie « Devoir » / « Devoir : Travail de devoir remis ».

Il vous est possible de procéder ainsi avec n'importe quel événement de votre cours Moodle (consultation d'une activité H5P, envoi d'un test...). En utilisant le sélecteur "TOUTES/UNE/AUCUNE des conditions est vraie", vous pouvez appliquer cette règle à plusieurs événements ou lorsque plusieurs événements se sont produits.

Events rules 1

+ Ajouter une règle

+ 0 2 points d'expérience sont attribués quand :

UNE des conditions est vraie 3

+ Ajouter une condition

Devoir : Travail de devoir remis 5

Devoir : Travail remis consulté

BigBlueButtonBN

BigBlueButtonBN : Activité BigBlueButton consultée

BigBlueButtonBN : BigBlueButtonBN activity management viewed

BigBlueButtonBN : Conférence BigBlueButton quittée

BigBlueButtonBN : Conférence BigBlueButton rejointe

Livre

Livre : Chapitre consulté

Livre : Module de cours consulté

Chat

Chat : Message envoyé

Chat : Module de cours consulté

Liste des tâches

Devoir : Travail de devoir remis

Exemple 2 : Octroyer des points quand l'élève répond à un test précis

1. En haut de la liste de règles, cliquez sur "Ajouter une règle".
2. Entrez le nombre de points d'expérience à octroyer.
3. Cliquez sur "Ajouter une condition".
4. Dans les types de condition, choisissez "Événement précis" et dans la liste sélectionnez "Test : Tentative de test envoyée".

Événement précis 4

5. Cliquez à nouveau sur "Ajouter une condition" et sélectionnez cette fois-ci "Activité ou ressource".

Activité ou ressource 5

6. Dans la liste qui vous est proposée, choisissez le test déjà intégré à votre cours pour lequel vous souhaitez octroyer des points.

Votre règle doit au final se présenter ainsi :

Events rules 1

+ Ajouter une règle

+ 0 2 points d'expérience sont attribués quand :

UNE des conditions est vraie 3

+ Ajouter une condition

Atouts et contraintes des espaces de faible densité 6

Test avant évaluation A ne pas oublier Ce test ...

Espaces de faible densité : questionnaire avant évaluation

La fiche de synthèse

Test avant évaluation A ne pas oublier Ce test ...

+ 35 points d'expérience sont attribués quand :

UNE des conditions est vraie

+ L'événement est Test : Tentative de test envoyée

+ L'activité ou ressource est Test avant évaluation A ne pas oublier Ce test ...

+ Ajouter une condition

⚠ Attention à l'ordre de vos règles. "Progressiez !" lit la liste de règles comme un programme ; il applique la première règle valable correspondant à l'événement et ignore les suivantes. **Un même événement ne peut ainsi donner lieu qu'à un seul octroi de points. Il est donc recommandé de mettre les règles les plus précises en premier.**

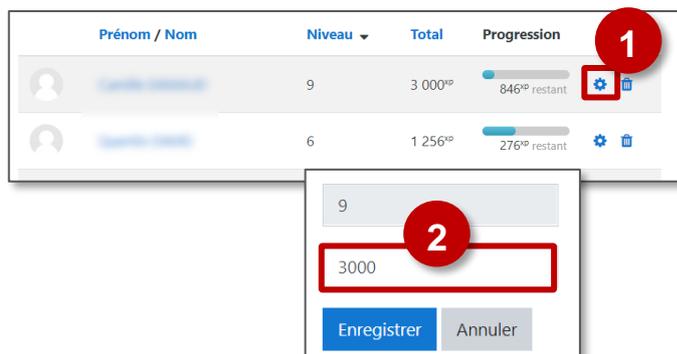
Exemple : Pour être appliquée, une règle octroyant des points pour un devoir précis doit être placée avant une règle octroyant des points pour n'importe quel devoir.

Les règles déjà créées peuvent être déplacées ou supprimées à l'aide des icônes qui leur sont associées.

► Octroyer des points manuellement

La partie « **Rapport** » de la fenêtre de paramètres vous permet de gérer manuellement l'octroi de points.

1. Cliquez sur l'engrenage en face de l'utilisateur concerné.
2. Modifiez le total de points et cliquez sur "Enregistrer".
Ce menu vous permet donc d'ajouter des points manuellement à un élève ou de remettre sa jauge à 0.



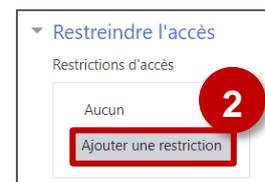
► Débloquer des contenus de cours en fonction du niveau de l'élève

Il est possible de ne donner accès à certaines activités ou ressources qu'à partir du moment où l'élève a atteint un certain niveau. Ce fonctionnement peut être utilisé pour organiser la progression ou pour donner accès à des récompenses.

1. Pour la ressource ou l'activité considérée, accédez aux paramètres.



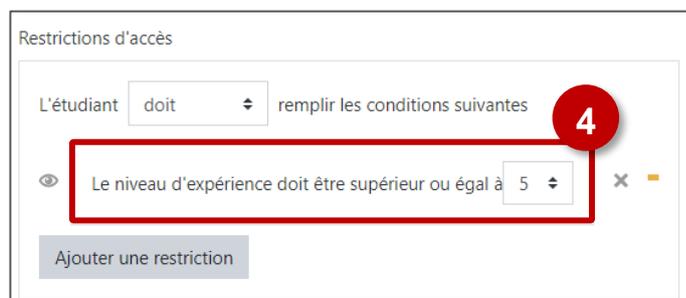
2. Dépliez le menu "Restreindre l'accès" et cliquez sur "Ajouter une restriction".



3. Choisissez une restriction par "Niveau"



4. Affinez votre paramétrage en sélectionnant le niveau à partir duquel l'utilisateur peut consulter la ressource et en choisissant le mode d'affichage (invisible  ou grisé  si les conditions ne sont pas remplies). Vous pouvez combiner avec d'autres restrictions. Selon la même logique, certaines ressources ou activité du cours peuvent disparaître une fois un certain niveau franchi.



5. N'oubliez pas d'enregistrer vos modifications.

